

POO

Conceito





| Conceito

Programação **Objetos**



GET YOUR
UNIFORM

STAFF
ONLY

COOKIE COUNT
3
SERVINGS

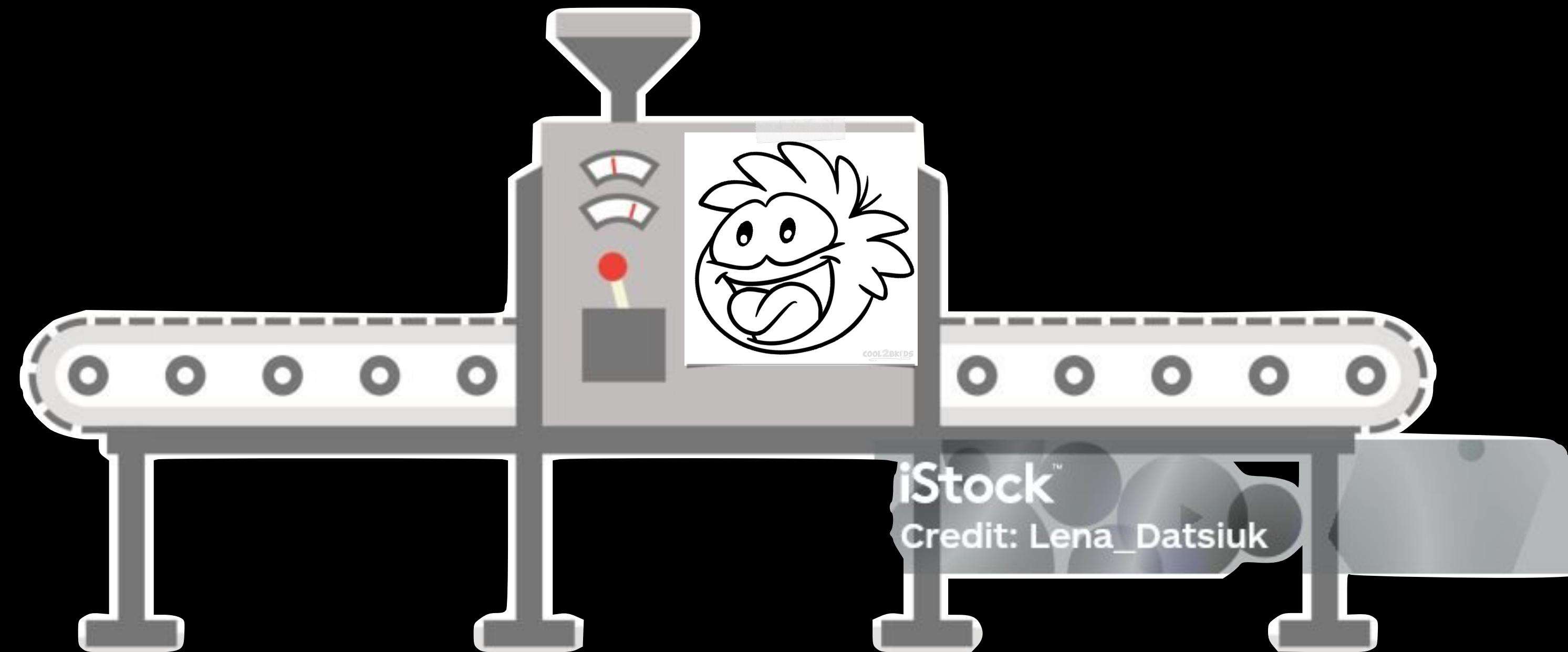
TIGER-
BREAD
IGLOO

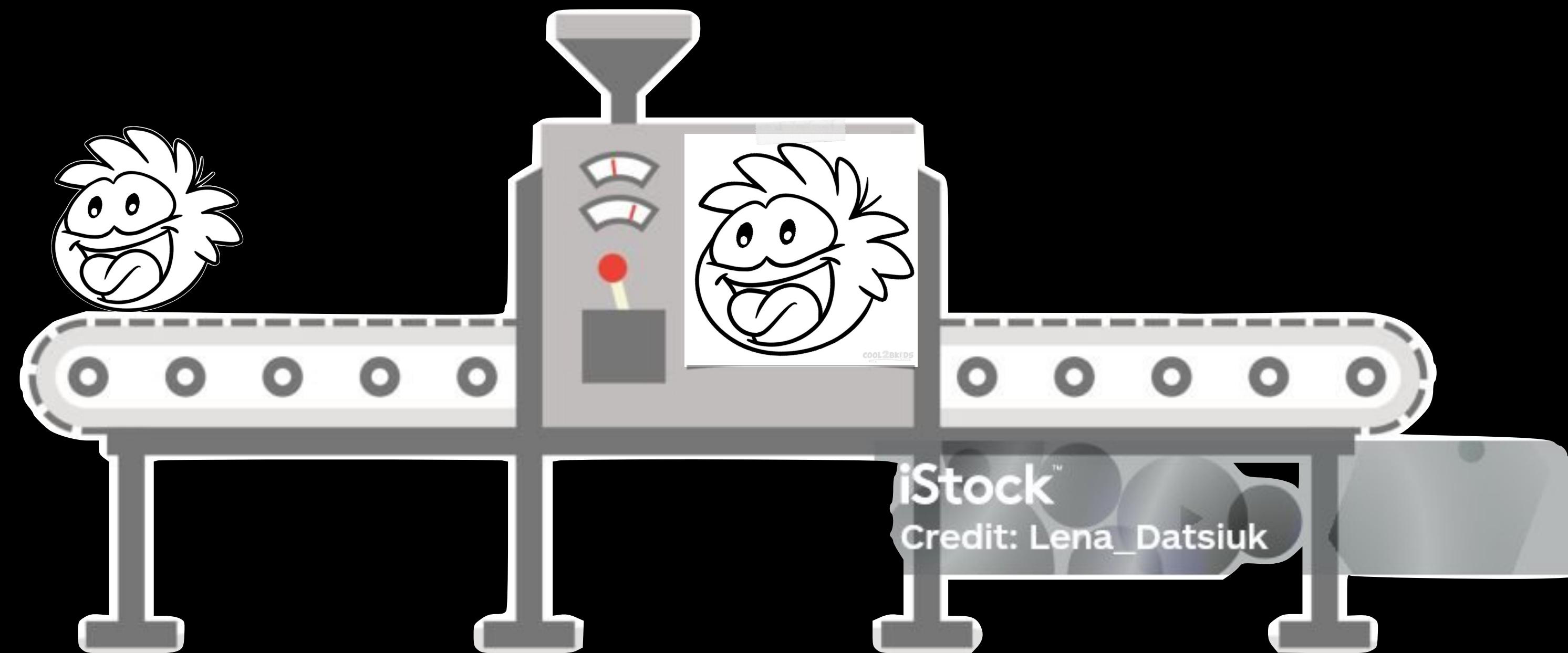


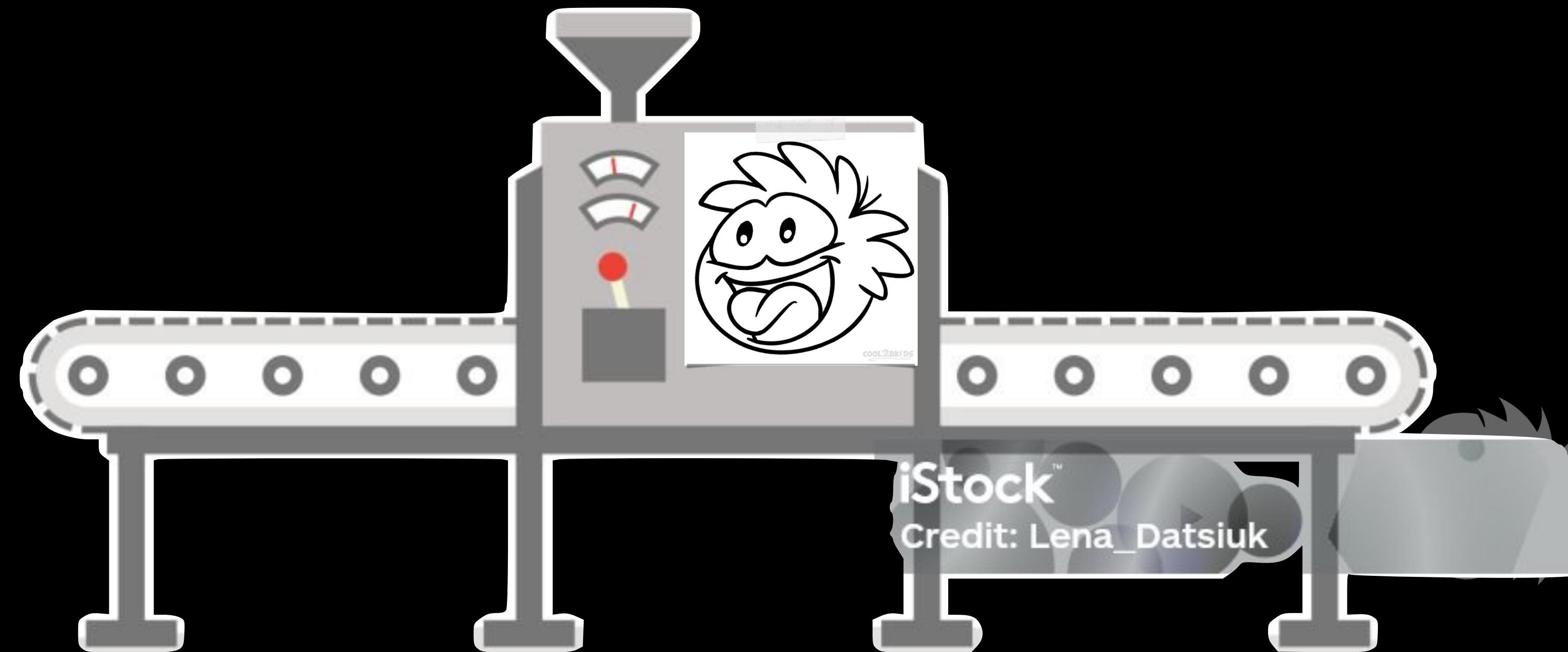
iStock™

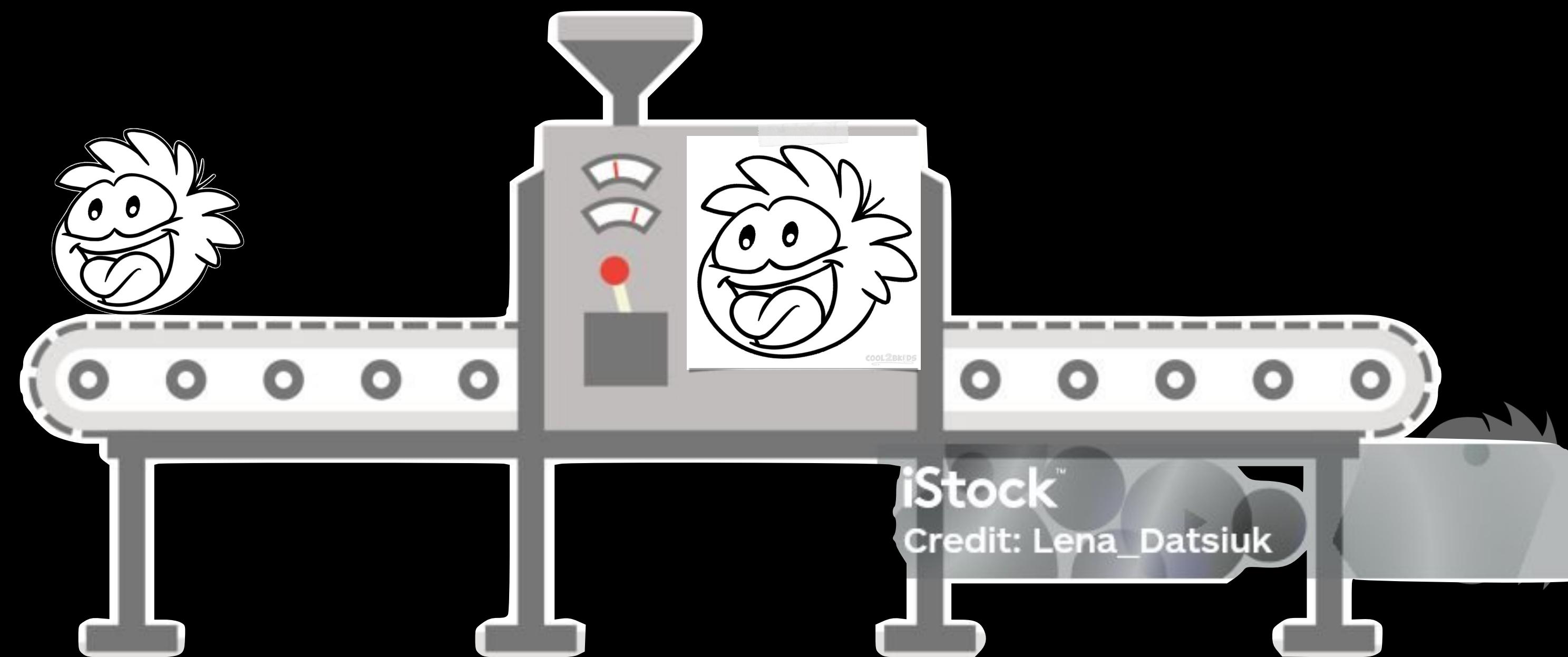
Credit: Lena_Datsiuk

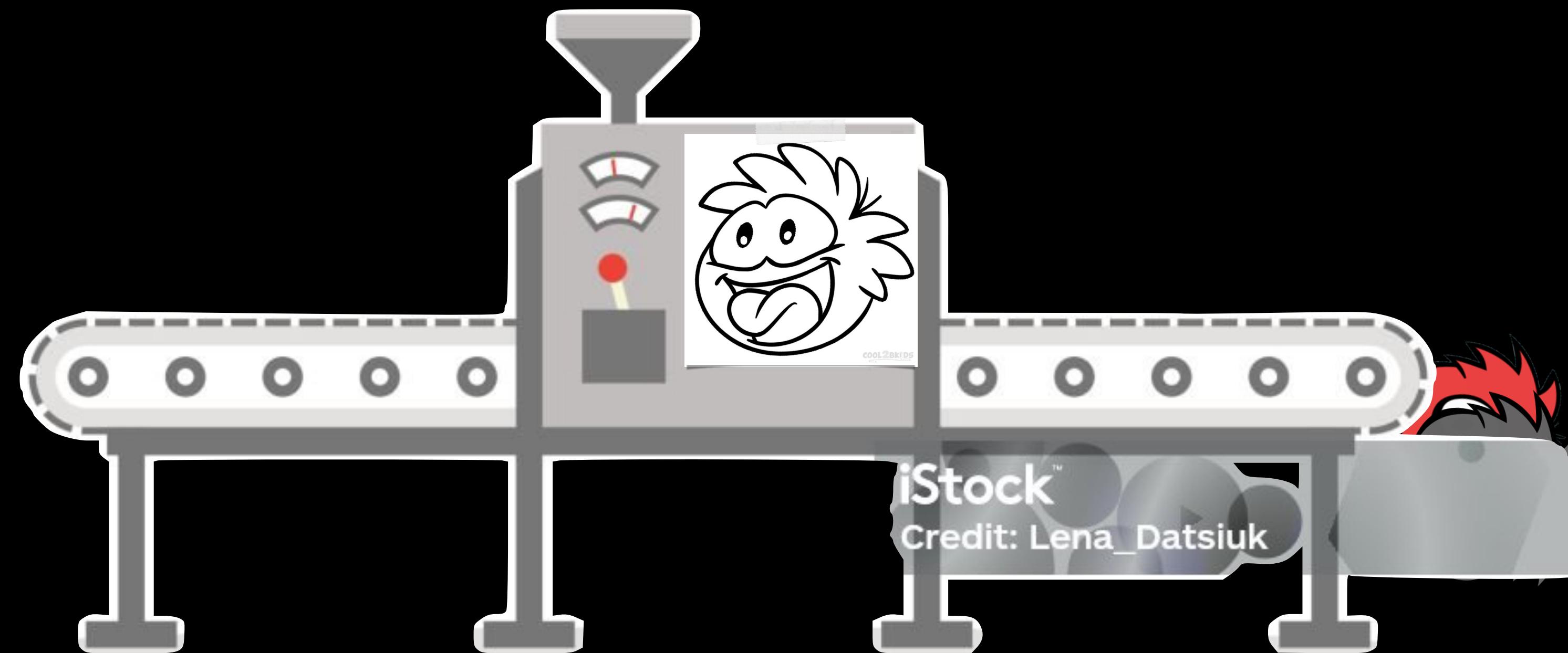












iStock™

Credit: Lena_Datsiuk



Molde | Classe



Puffle

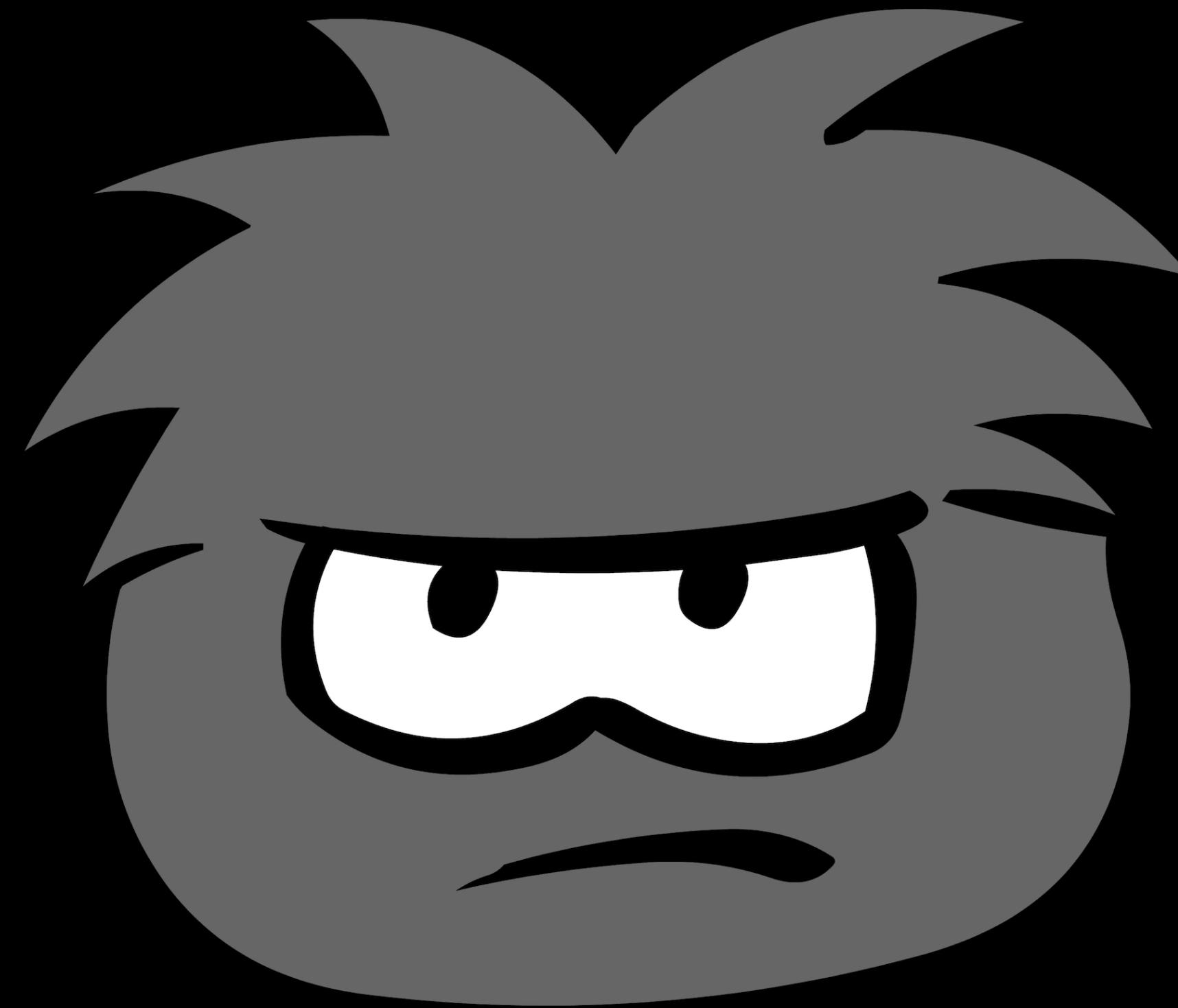
Atributos

- nome
- cor
- comida_preferida
- miniGame_gosta

Métodos

- Andar
- Comer
- Brincar
- Ser_fofa&brabo

Puffle Preto | Objeto



Puffle

Atributos

- nome
- cor
- comida_preferida
- miniGame_gosta

Métodos

- Andar
- Comer
- Brincar
- Ser_fof&brabo

Ozzy
Preto

Hambúrguer de Peixe
Surfe na Caçamba

Pilares



Abstração

Herança



Puffle_dinossauro extends **Puffle**

Puffle_dinossauro: **Puffle**

Classe filha



Puffle_dinossauro

Atributos

- nome
- cor
- comida_preferida
- miniGame_gosta
- raca

Métodos

- Andar
- Comer
- Brincar
- Ser_fof&brabo
- Rugir

Polimorfismo

Ser_fofa&brabo

Comer

Brincar

Andar

Ser_fofa&brabo

Comer

Brincar

Andar

Override - Sobrescrita



Brincar

Overload - Sobrecarga

Brincar(brinquedo: String)

Brincar(brinquedo: String, qtdVezes: Int)

Brincar(brinquedo: Int)



Encapsulamento

Private | Public | Protected

Atributos

- Public nome
- Public cor
- Private comida_preferida
- Private miniGame_gosta

Métodos

- Public Andar
- Public Comer
- Public Brincar
- Private Ser_fofão&brabo

Questões



Questão 1:

Qual dos seguintes é um dos pilares da programação orientada a objetos?

- A) Iteração
- B) Herança
- C) Recursão
- D) Polimorfismo Dinâmico

Questão 1:

Qual dos seguintes é um dos pilares da programação orientada a objetos?

- A) Iteração
- B) Herança
- C) Recursão
- D) Polimorfismo Dinâmico

Questão 2:

O que é encapsulamento na programação orientada a objetos?

- A) A capacidade de um objeto herdar características de outro
- B) O processo de ocultar detalhes internos e mostrar apenas a interface necessária
- C) A habilidade de um método ter múltiplas formas
- D) A divisão do programa em várias funções menores

Questão 2:

O que é encapsulamento na programação orientada a objetos?

- A) A capacidade de um objeto herdar características de outro
- B) O processo de ocultar detalhes internos e mostrar apenas a interface necessária**
- C) A habilidade de um método ter múltiplas formas
- D) A divisão do programa em várias funções menores

Questão 3:

Qual das seguintes afirmações descreve corretamente o conceito de sobrecarga de método na programação orientada a objetos?

- A) Sobrecarga de método é quando uma classe herda métodos de outra classe e pode sobrescrever esses métodos.
- B) Sobrecarga de método ocorre quando dois ou mais métodos em uma classe têm o mesmo nome, mas diferem no número ou tipo de parâmetros.
- C) Sobrecarga de método é quando métodos de classes diferentes têm a mesma implementação.
- D) Sobrecarga de método é quando um método pode ser chamado em objetos de diferentes classes por meio de polimorfismo.

Questão 3:

Qual das seguintes afirmações descreve corretamente o conceito de sobrecarga de método na programação orientada a objetos?

- A) Sobrecarga de método é quando uma classe herda métodos de outra classe e pode sobrescrever esses métodos.
- B) Sobrecarga de método ocorre quando dois ou mais métodos em uma classe têm o mesmo nome, mas diferem no número ou tipo de parâmetros.
- C) Sobrecarga de método é quando métodos de classes diferentes têm a mesma implementação.
- D) Sobrecarga de método é quando um método pode ser chamado em objetos de diferentes classes por meio de polimorfismo.

Questão 4:

Na programação orientada a objetos, o que é herança?

- A) O processo de encapsular dados
- B) O conceito de uma classe filha adquirir as características de uma classe pai
- C) A prática de reutilizar código em funções diferentes
- D) A criação de múltiplas instâncias de uma classe

Questão 4:

Na programação orientada a objetos, o que é herança?

- A) O processo de encapsular dados
- B) O conceito de uma classe filha adquirir as características de uma classe pai
- C) A prática de reutilizar código em funções diferentes
- D) A criação de múltiplas instâncias de uma classe

Questão 5:

Eduardo foi a uma feira de carros e entrou na ala de Automóveis. Dentro dessa ala, ele verificou vários tipos de automóveis, como carros e motos. Ele então procurou por um Fusca preto enquanto comia um Danonão. Traduzindo a experiência de Eduardo para a programação orientada a objetos, o que representam os automóveis e o Fusca nesse paradigma, respectivamente?

- A) Classe e Objeto
- B) Atributo e Método
- C) Método e Variável
- D) Objeto e Classe
- E) Classe e Herança

Questão 5:

Eduardo foi a uma feira de carros e entrou na ala de Automóveis. Dentro dessa ala, ele verificou vários tipos de automóveis, como carros e motos. Ele então procurou por um Fusca preto enquanto comia um Danonão. Traduzindo a experiência de Eduardo para a programação orientada a objetos, o que representam os automóveis e o Fusca nesse paradigma, respectivamente?

- A) Classe e Objeto
- B) Atributo e Método
- C) Método e Variável
- D) Objeto e Classe
- E) Classe e Herança



Obrigado!